フィニッシュホールド

USER'S MANUAL

PC-9800シリーズ

フィニッシュホールド

USER'S MANUAL

PC-9800シリーズ

■目次

5 トレーニング ……………………………… 31

6 試合 ……………………………… 47

7 『フィニッシュホールド』Q&A ……………… 57

■マニュアルの構成

本ユーザーズマニュアルは『フィニッシュホールド』を十分に楽しんでいただくために、ゲームのセットアップ方法、操作方法、および基本的な内容について説明したものです。
本ユーザーズマニュアルは次の章から構成されています。

第1章　スタートアップ
『フィニッシュホールド』の製品構成と動作環境（ハードウェア、ソフトウェア）およびインストール方法について説明しています。

第2章　ゲームを始める前に
『フィニッシュホールド』がどのようなゲームかを簡単に説明しています。またシナリオゲームにおける最終目標について説明しています。

第3章　起動と終了
起動方法と終了方法を中心に、初期画面での操作方法について説明しています。また基本的なマウスの操作方法を説明しています。

第4章　キャラクターの作成
『フィニッシュホールド』で遊ぶために必ず必要となる主人公キャラクターの作成方法を説明しています。

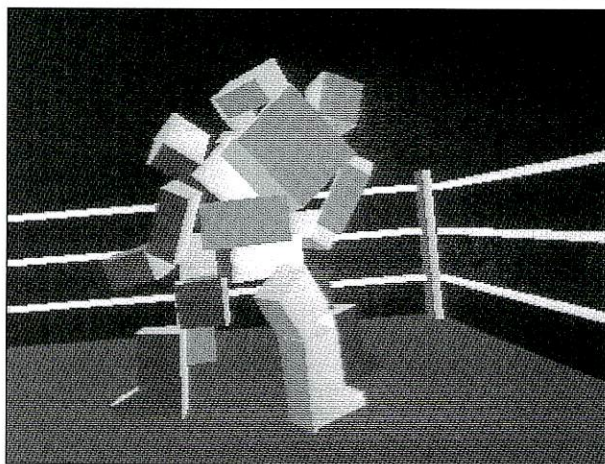
第5章　トレーニング
レスラーとしての実力を高めるためのトレーニングの方法を説明します。また、データのセーブ／ロード／環境設定について説明します。

第6章　試合
試合での戦い方、勝敗の決め方について説明しています。

第7章　『フィニッシュホールド』Ｑ＆Ａ
システムをＱ＆Ａ方式で説明します。

デザイナーズノート
ゲームデザイナーからのメッセージです。

1

スタートアップ

1 スタートアップ

1−1 まず確認してください

■ 製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク1	1枚
ゲームディスク2	1枚
ユーザーズマニュアル	1冊
ユーザー登録カード／ユーザーシリアル番号お客様控証	1枚
保証書	1枚

※上記の他に、起動ディスク用に2HDタイプの市販のフロッピーディスクが必要になります。パッケージには添付されていませんので、別途お買い求めください。

■ 必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

PC-9801RA/RS/DA/DS/FA/FS/FX/BA/BS/BX
PC-9801ES/US/CS/T
PC-9801NS/NC/NA/NX
PC-9821シリーズ
PC-386/486/586シリーズ

※推奨動作環境：CPU386SX/20MHz以上

■ サウンドボード

以下のサウンドボードを内蔵または実装されている場合、FM音源によるBGMをお楽しみいただけます。

- NEC製サウンドボードPC-9801-73
- NEC製サウンドボードPC-9801-26K（内蔵機種：PC-9801DA/DS/FA/FS/CS/US）

以下のサウンドボードを内蔵または実装されている場合、FM音源によるBGMとPCM音源による効果音がお楽しみいただけます。

- NEC製サウンドボードPC-9801-86（内蔵機種：PC-9821Ae/As/Ap/Af/An/Ce/Cs）
- PC-9821Cb/Cx/Cfの内蔵音源

以下の音源を内蔵されている場合、PCM音源による効果音がお楽しみいただけます。

- PC-9821Xs/Xp/Xf/Xa/Xn/Xt/Np/Nfの内蔵音源

サウンドボードはNEC製PC-9801-26K、PC-9801-73またはPC-9801-86、およびPC-9821Cb/Cx/Cfの内蔵音源、PC-9821Xs/Xp/Xf/Xa/Xn/Xt/Np/Nfの内蔵音源にのみ対応しております。それ以外のサウンドボードには対応しておりませんので、ご注意ください。

■ MS-DOS

MS-DOSのシステムディスクは、つぎの製品型番の物のいずれかをご用意ください。

- NEC製MS-DOS
  Ver.3.10　PS98-125/127/129/011/012
  Ver.3.30　PS98-013/014
  Ver.3.30A　PS98-015/016
  Ver.3.30B　PS98-017/018
  Ver.3.30C　PS98-019
  Ver.3.30D　PS98-1002-32/52
  Ver.5.0/A　PS98-1003-31/51/32/52
  Ver.5.0A-H（ハードディスク内蔵）

Ver.6.2　　PS98-1011-31/51

- EPSON 製 MS-DOS

Ver.3.10　　PC286P03/01
Ver.3.3　　PCM33/53/35/53
Ver.5.0　　PCM34/54/36/56

ご注意

- 本製品はハードディスク専用です。
- NEC およびEPSON純正のハードディスクユニット以外では、正常に動作しない場合があります。
- ハードディスクの空き容量が5メガバイト以上必要です。
- NEC製MS-DOS システム（Ver3.10、Ver3.30/A/B/C/D、Ver5.0/A/A-H、Ver6.2）またはEPSON製MS-DOSシステム（Ver3.10、Ver3.3、Ver5.0）が必要です。
- MS-DOS システム Ver2.11では使用することができません。
- アナログ RGB 対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。（デジタル RGB には対応しておりません。）
- マウスが必要です。
- 以下の機種では使用できませんので、ご注意ください。
  PC-9801VF/VM/VX/RX/DX/UV/LV/CV/UR/UF/UX/EX/LX/LS/N/NV/NL
  PC-98DO/DO＋
  PC-286シリーズ

※MS-DOS は米国 Microsoft 社の登録商標です。

※NEC およびEPSON純正のディスクユニット及び周辺機器以外が接続されていると、正常に動作しない場合があります。

※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。

1－2 ゲームを始める前に必要な準備

■ インストールについて

本製品はハードディスク専用です。

『フィニッシュホールド』をプレイするには、ハードディスクへのインストール（組み込み）が必要です。また、ハードディスクにインストールするためには、5メガバイト以上の空き容量が必要です。

※ハードディスクをお持ちでない場合や、空き容量が充分でない場合にはインストールできません。

ご注意

- ハードディスクを誤った方法で使用すると、プログラムを消去したり、貴重なデータを壊すことがあります。本製品のハードディスクへのインストールおよびご使用については、十分にご注意のうえ実行してください。
  万一、障害が発生した場合でも弊社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

- インストール中に［STOP］キーやその他のキーを押すことなどによって、インストールプログラムを強制中断した場合は、ゲームの正常動作を保証することができなくなりますので十分な注意が必要です。
  また、すでに存在する任意のサブディレクトリにインストールを実行した場合、同名ファイルの上書きや消去などによりデータが失われてしまう恐れがありますので、既存のサブディレクトリにインストールするときにも注意が必要です。

■ 環境条件

ハードディスクへインストールして遊ぶためには、以下の条件が必要です。

- ハードディスクの空き容量が5メガバイト以上必要です。
- MS-DOSのVer.3.1以上が必要です。

※起動ディスクを使用しない場合、以下の条件が必要です。ただし、起動ディスクを使用しない場合の動作につきましては、保証いたしかねます。

- ゲーム起動時のMS-DOSの空きメモリ容量が520キロバイト以上必要です。

■ インストール（組み込み）

ハードディスクへのインストール方法について説明します。

※インストールでは、ハードディスク内に本製品のファイルを複写するだけで、お客様のハードディスクの起動環境（CONFIG. SYSなど）には一切変更を行いません。そのため、お客様のMS-DOSの起動環境では、本製品が正常に動くとは限りませんので、起動ディスクをお使いになるか、前記の環境条件に従ってお客様ご自身で起動環境を変更する必要があります。また、環境を変更した場合は他のソフトウェアが起動しなくなる恐れがありますので、CONFIG. SYSなどをバックアップするなどして充分に気を付けて行ってください。

ご注意

ディスクキャッシュやRAMディスクを組み込んでご使用される場合は、お客様ご自身の起動環境を熟知したうえで、お客様の責任においておこなってください。
なお、ディスクキャッシュやRAMディスクで使用する場合のご質問などにつきましては、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

また、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されてゲームが起動しない場合には、FEPやメモリを大量に専有するその他のデバイスドライバなどをCONFIG. SYSから削除するなど、起動環境を変更してください。

■インストール手順

1．起動ディスク作成準備

①ハードディスクや本体の電源を入れ、MS-DOSを起動してください。

※もしWindowsが起動してしまった場合は、Windowsを終了させてください。

②ここで、起動ディスク作成の準備をおこないます。
起動ディスク自体の作成はインストール中におこないますが、ここではブランクディスクをフォーマットし、そのディスクにMS-DOSのシステムをコピーしておきます。

ディスクドライブにブランクディスクをセットし、以下のように入力してください。

FORMAT /S［ドライブ：］リターン

※［ドライブ：］はブランクディスクがセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「FORMAT /S B：リターン」のように入力します。

※「コマンドまたはファイル名が違います」などのメッセージが表示され、フォーマットが実行できない場合は、MS-DOSの運用ディスクを使用してフォーマットをおこなってください。FORMATコマンドの使い方については、MS-DOSのマニュアルをお読みください。

ディスクの種類を選択するメッセージが表示されます。「2」と入力してください。

フォーマットが終了すると、「別のディスクをフォーマットしますか」のメッセージが表示されますので、ここでは「N」キーを押してください。

以上でディスクのフォーマットは終了しました。ディスクを取り出してください。インストール作業に戻ります。

2．インストール
③プロンプト（>）が表示されていることを確認して、ディスクドライブに『フィニッシュホールド』のゲームディスク1をセットしてください。

④セットが終了したら、以下のように入力して、カレントドライブをゲームディスク1がセットされているドライブに変更してください。

［ドライブ：］↵

※［ドライブ：］はゲームディスク1がセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「B：⏎」のように入力します。

⑤インストールツールを動かします。以下のように入力してください。

INST［ドライブ：］⏎

※［ドライブ：］はインストールするハードディスクのドライブ名です。例えば「INST B：」のように入力します。何も指示しなければ、Aドライブにインストールされます。

ゲームはハードディスク内の指定ドライブの以下のサブディレクトリにインストールされます。

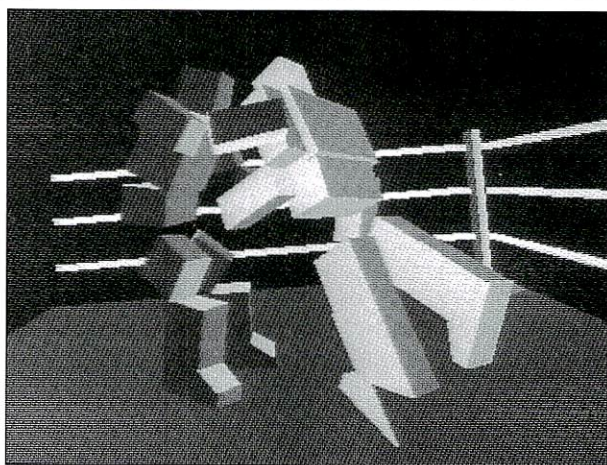
¥S-SOFT¥FH

⑥製品パッケージ中の「ユーザー登録シリアル番号お客様控証」をご確認の上、指示に従って、シリアル番号を入力してください。

⑦指示に従って、起動ディスクを作成してください。

⑧指示に従って、ゲームディスクを入れ替えながらインストールをおこなってください。
以上でゲームのインストールを終了しました。

2

起動と終了

2 起動と終了

ここで『フィニッシュホールド』の起動方法、終了方法、マウスの使い方など基本的な操作方法を説明します。

2－1 マウスの使い方

『フィニッシュホールド』はマウスで操作します。本マニュアルではマウスの操作方法について次のような用語を使っています。

左クリック……マウスの左ボタンを押す。
右クリック……マウスの右ボタンを押す。

2－2 『フィニッシュホールド』の起動方法

『フィニッシュホールド』の起動方法には起動ディスクを用いる方法とハードディスクから起動する方法があります。それぞれ以下の手順に従って起動してください。

■ 起動ディスクを用いて起動する場合

■■操作

①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。

②起動ディスクをディスクドライブにセットして、リセットボタンを押します。

③しばらくすると『フィニッシュホールド』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すかマウスを左クリックすると、初期メニューが表示されます。

■ ハードディスクから起動する場合

■■操作

①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。

②MS-DOS が起動します。

③以下のように入力し、カレントドライブを『フィニッシュホールド』をインストールしたドライブに移します。例えば、Aドライブに『フィニッシュホールド』をインストールしている場合は、「A：」と入力し、リターンキーを押します。

④以下のように入力し、カレントディレクトリを『フィニッシュホールド』をインストールしたディレクトリに移します。

CD¥S-SOFT¥FH リターン

⑤以下のように入力します。

SSGAME リターン

しばらくすると『フィニッシュホールド』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すと、初期メニューが表示されます。

以上の操作で『フィニッシュホールド』が起動されなかった場合は、「第7部　Q＆A」を確認した後、①からやり直してください。

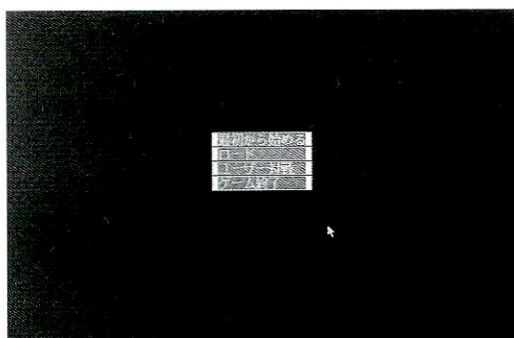
2－3 『フィニッシュホールド』の起動画面

■ 起動画面

『フィニッシュホールド』を起動すると次のオープニング画面が表示されます。

オープニング画面に続いて初期メニューが表示されます。この初期メニューから『フィニッシュホールド』のゲームを開始します。

■ 初期メニュー

初期画面には次の初期メニューが表示されます。

▼各メニューの機能は次のとおりです。

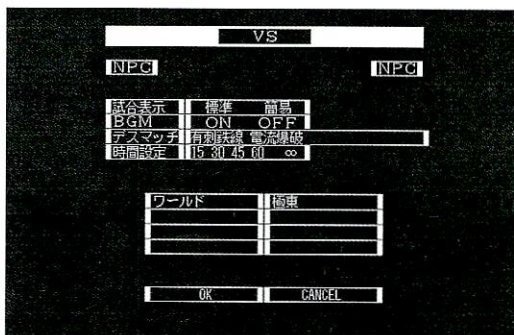
▼最初から始める

ゲームを最初から始めます。選択すると、キャラクタメイキング画面が表示されます。(P 26参照)

▼ロード

ディスクに保存したデータを読み込みゲームを途中から始めます。選択するとゲーム選択画面が表示されます。(P 42参照)

▼ユーザー対戦

ユーザーの作成したキャラクター同士でレスリングの試合を行います。(P 52参照)

▼ゲーム終了

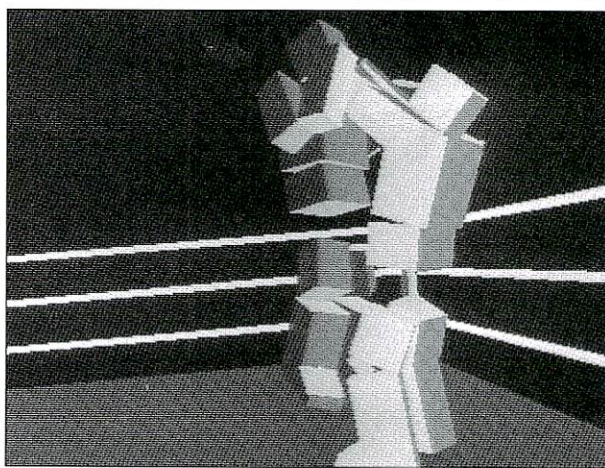
ゲームを終了してMS-DOSの画面に戻ります。

■■操作

①選択したいメニューを左クリックします。

これで選択したメニューが実行されます。

3

ゲームを始める前に

3 ゲームを始める前に

『フィニッシュホールド』はプレーヤーが1プロレスラーの立場に立って、自分のプロレススタイルの頂点をめざすゲームです。

ある日、ある時、大きな夢を持ってあるプロレス団体に入団した男が厳しい練習と試合を繰り返しながら、レスラーとしての実力を磨いていきます。いったい彼の前にどんな未来が待っているのか？

プレイヤーの個性と実力がそれを決めるのです。

では、ゲームを始める前に『フィニッシュホールド』の全体像をつかんでおきましょう。

3－1 『フィニッシュホールド』の流れ

■『フィニッシュホールド』の遊び方

『フィニッシュホールド』の遊び方には〈シナリオゲーム〉と〈ユーザー対戦〉の２種類があります。

■シナリオゲーム

プレイヤーの作成した主人公レスラーが練習と試合を繰り返しながら、大物レスラーへと成長していくゲームです。

主人公は最初、あくまでも新人として特定のプロレス団体に入団します。しかし、その後、主人公の前に数多くのイベントが起こって、その結果次第で主人公の運命が変わっていきます。それがどのように変わるかは、主人公レスラーの実力と夢次第です。イベントにどうのように対処するかで、正統派レスラーになることもヒールの大物になることもできます。最初に入団できる団体は２個に限られていますが、その後の展開では自分にあった別の団体へ移籍することも可能です。

したがって、プロレスのスタイルによって達成しなければならない最終目標は違ってきます。また、ゲームの進行によっても最終目標は変化していくでしょう。

■シナリオゲームの遊び方

（主人公は練習と試合を繰り返しながら自分の個性と実力を磨き、各種のイベントによって自らの運命を選び取っていきます）

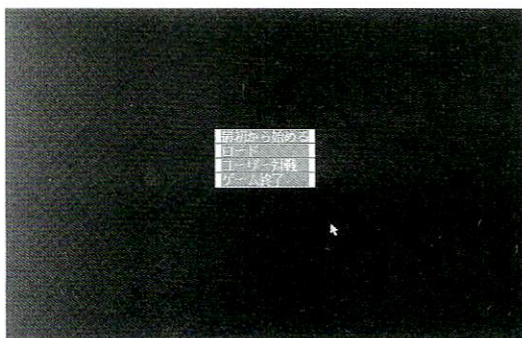
■ユーザー対戦

プレイヤーの作成したレスラー同士を戦わせるゲームです。〈シナリオゲーム〉の主人公として実力を養ったレスラー同士を戦わせることができます。KO ルールのある試合や金網デスマッチなど、同じレスラー同士であってもいろいろな形式で戦わせることができます。

■ユーザー対戦の遊び方

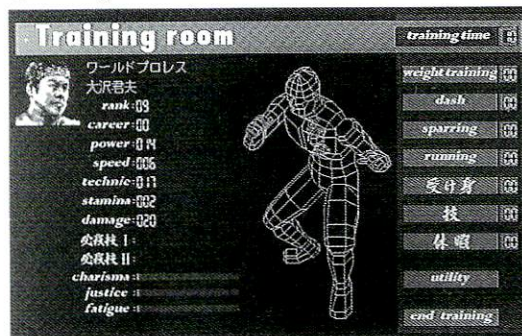
3－2 ゲーム画面

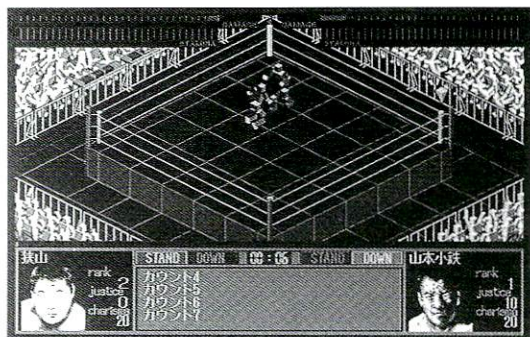
『フィニッシュホールド』では以下のような画面を使ってプレイを進めていきます。

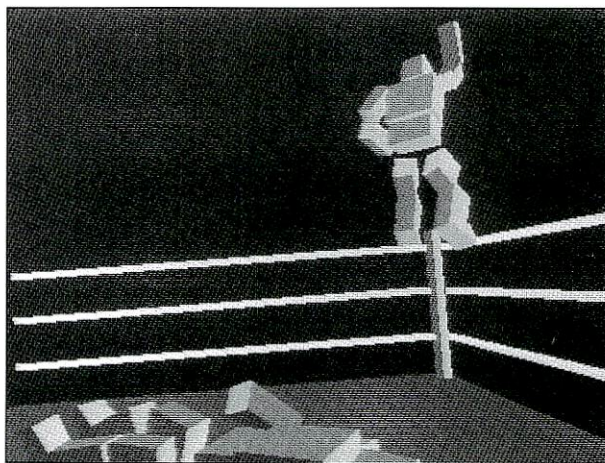
①初期画面

ゲームの最初に表示される画面です。ここで、ゲームを新規で行うか、ロードするかを選択します。

②キャラクタメイキング画面

主人公となるキャラクターを作成するための画面です。初めてゲームを行う場合はこの画面で必ず主人公を作成します。

③training room 画面

主人公が体を鍛え、技を磨くためのトレーニングジムです。先輩たちが時折アドバイスを与えてくれますから、それにしたがって自分を鍛えてください。また、〈training room〉において主人公の運命を変えるいろいろなイベントが起こります。自分の夢を実現できるように対処してください。

④試合画面

試合を行う画面です。ルールによって有刺鉄線リング、金網リングなどいろいろなタイプがあります。練習できたえた技を選択して相手を倒しましょう。

4

キャラクターの作成

4 キャラクターの作成

『フィニッシュホールド』で遊ぶには最初にキャラクターを作成する必要があります。ここでキャラクターの作成方法について説明します。

4－1 キャラクターメイキング画面

プロレスラーにはみな個性があります。キャラクター・メイキングでプレイヤーの好みにあったプロレスラーを作りましょう。

起動画面のメニューから〈最初から始める〉を選択すると次のキャラクターメイキング画面が表示されます。

この画面で「名前の設定」「顔の選択」「格闘技経験の設定」「レスラーの能力の決定」「入団団体の選択」の順でキャラクターを作ります。

■ 名前の設定

単漢字パネルを使ってレスラーの名前を入力します。

単漢字パネルではマウスを使って、記号、漢字、アルファベット、ひらがな、カタカナ、ギリシャ文字、ロシア文字を入力できます。

■■操作

①文字種ボタンから使いたい文字種を選択します。
　使いたい文字種を左クリックします。
　文字種ボタンの機能は次のとおりです。

文字種ボタン	機能
特　記	記号を選択します。
漢　字	漢字を選択します。
英　語	アルファベットを選択します。
ヒラガナ	ヒラガナを選択します。
カタカナ	カタカナを選択します。
ギリシャ	ギリシャ文字を選択します。
ロシア	ロシア文字を選択します。

　ここで〈漢字〉以外の文字種を選択すると〈文字選択領域〉に選択した種類の文字が表示されます。③以降の操作を行ってください。〈漢字〉を選択した場合のみ②以降の操作を行ってください。

②文字種に〈漢字〉を選択した場合、使用したい漢字の読みの最初の音を〈漢字目次〉（P 26参照）から選択します。
　選択したい〈音〉を左クリックします。
　これで〈文字選択領域〉に選択した音を持つ漢字が表示されます。

③〈文字選択領域〉から文字を選択します。
　使用したい文字を左クリックします。
　なお、文字選択には次のボタンを利用できます。

NEXT ……使用可能な文字が〈文字選択領域〉に入らないとき、次の頁の文字を表示します。
BACK ……使用可能な文字が〈文字選択領域〉に入らないとき、前の頁の文字を表示します。

　文字を選択するとレスラー名入力領域に名前が表示されます。

ご注意

　選手名には全角文字で８字（半角文字で16字）までの名前が指定できます。

④入力した名前を変更する場合は次のボタンを左クリックします。

SPACE ………カーソル位置にスペースを入力します。
BS ……………カーソルの前の1文字を削除します。

⑤OK を左クリックします。
CANCEL を左クリックすると指定した名前がキャンセルされます。

■ 顔の選択

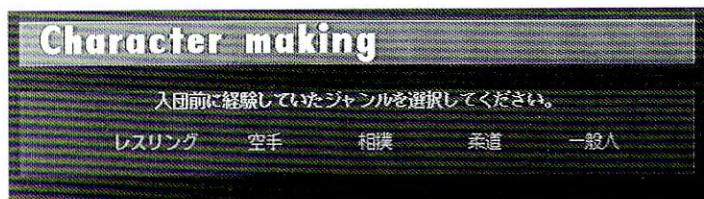
名前を決定すると〈顔の選択〉画面が表示されます。

ここでプロレスラーの顔を選択します。好みの顔を選択しましょう。

■■操作

①選択したい顔を左クリックします。

■ 格闘技経験の選択

顔を選択すると〈格闘技経験の選択〉メニューが表示されます。

ここでプロレスラーになる以前の格闘技の経験を設定します。
ただし、入団前の経験によって、プロレスラーとして利用できる技

のいくつかをあらかじめ知っていることがあります。また、現時点でのパワー、スピード、テクニック、スタミナ、抵抗力なども多少異なってきます。

格闘技経験による技と能力の違いは以下のとおりです。

入団前経験	能力ボーナス
柔　道	スタミナ＋2
空　手	スピード＋2
レスリング	テクニック＋2
相　撲	パワー＋3 スタミナ＋1 ダメージ＋1
一般人	練習時間が経験者よりも1時間多い

また、経歴によって、技を覚えていることがあります。覚えている技は画面左に表示されます。

これらの違いを参考にして入団前の格闘技経験を選択してください。

■■操作

①希望の格闘技を左クリックします。

これで格闘技経験が選択され、現在の能力が決定されます。

■ 開始陣営の選択

格闘技経験を選択すると次のメッセージが表示されます。

開始陣営を選択してください。
ワールド　　極東

ここで開始陣営を選択します。（主人公が最初に入団できる団体は〈ワールド〉と〈極東〉だけです）

〈ワールドプロレス〉と〈極東プロレス〉の性格の相違は次のとおりです。

〈ワールド〉…「プロレスは最強の格闘技である」をモットーにしている。異種格闘技戦なども行い、プロレスの強さを世間にアピールしようと頑張っている。基礎のしっかりとした、ストロングスタイルのレスリングが特徴。

〈極東〉…楽しく、わかりやすく、かつ激しいプロレスをモットーにしている。伝統的なパワーあふれるレスリングが特徴。大型外人も多い。

それぞれの性格を考慮して、希望の団体を選んでください。

■■操作

①入団したい団体名を左クリックします。

■ 最終決定

入団団体を決定すると次の最終決定メッセージが表示されます。

この選手でいいですか？
YES　　　NO

ここでキャラクターの最終決定を行います。

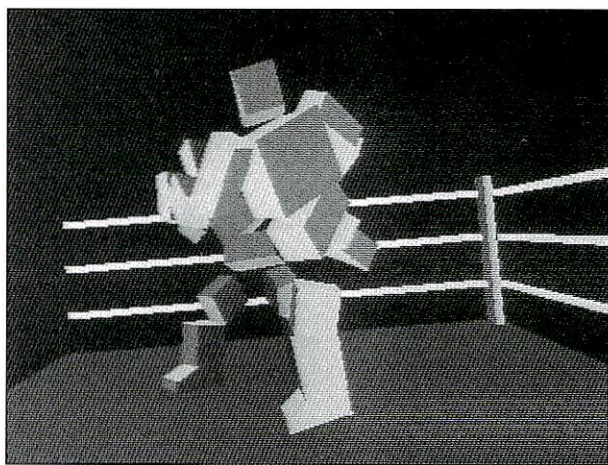
■■操作

①〈YES〉を左クリックします。

これでキャラクターが決定され、〈TRAINING ROOM〉画面が表示されます。

〈NO〉を左クリックした場合は名前の入力からやり直します。

5

トレーニング

5 トレーニング

プロレスラーになったら、以降は所属する団体のスケジュールにしたがって活動しなければなりません。

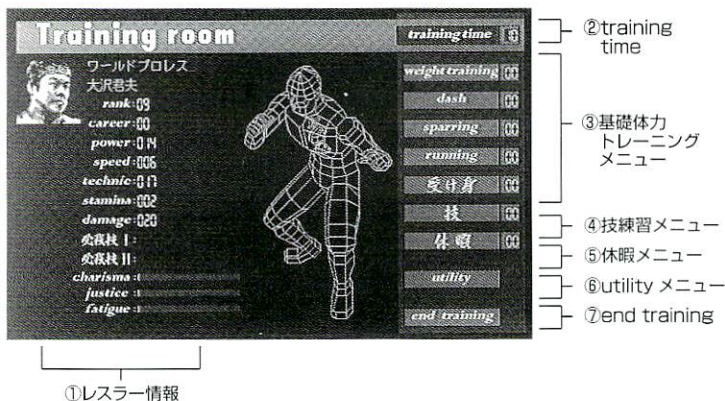
団体があなたに与えるスケジュールは1週間を基本単位として進んでいきます。

基本となる1週間が試合になるか練習になるかは団体のスケジュールによって決まります。ただし、デビューするまでは団体のスケジュールに関係なく毎週が練習になります。

練習は強いレスラーになるための条件ですから、よく考えて行いましょう。練習時間の振り分け方には特に注意しましょう。たとえば、技を覚えるスピードは、レスラーのパワー、スピード、テクニックに影響されます。この3要素が低い状態では技を覚える速度は遅いのです。ですから、最初はパワー、スピード、テクニックなどの基本的能力を鍛え、その後で技を覚えるのがいいでしょう。技の種類によって必要となる基本能力が異なるので、どの基本能力を上げたらよいか考えるのも大事です。また、同じ種類の技を覚えると覚える速度は速くなります。試合を有利に運ぶにはこれはという決め技を持っておくのがいいでしょう。「受け身」「かわす」技は特に重要で、これを覚えているかどうかで受けるダメージがまったく異なります。

5－1 Training room

ここで、練習を行うための〈training room〉の設備について説明します。

特定の団体に新人として入団が決まった直後、または団体のスケジュールによって練習を与えられると、次の〈training room画面〉が表示されます。

この画面でレスラーとして必要な各種のトレーニング、技の練習を行います。

強いレスラーになるには練習は欠かせません。デビュー前はもちろんデビューしてからも、必要な練習に汗を流すことにしましょう。

画面各部の機能は以下のようになっています。

■レスラー情報

無駄な練習を省き、確実に有効な練習が行えるように、自分の能力と必殺技を表しています。それぞれの情報の意味は次のとおりです。

①団体名
所属している団体名を表示します。

②レスラー名
レスラーの名前を表示します。

③レスラーの顔
レスラーの顔をグラフィックで表示します。

④lank（ランク）
所属している団体内でのレスラーの格付けを表します。カリスマ度とキャリアによって決まります。この数値が高いほど、その団体での地位が高く、タイトル戦などのビッグイベントがつきやすくなります。

⑤career（キャリア）
レスラーのキャリアの長さを表示します。入門時は0で、シナリオが進むにつれ、少しずつ増えていきます。在籍年数の長さは団体内でのランクに影響を与えます。(最大値99)

⑥power（パワー）
レスラーのパワーを表示します。この数値が大きいと技のレベルアップが速くなります。特に衝撃技を覚えるのに有利です。(最大値250)

⑦speed（スピード）
レスラーのスピードを表示します。この数値が大きいと技のレベルアップが速くなります。特に手技、キックを覚えるのに有利です。(最大値250)

⑧technic（テクニック）
レスラーのテクニックを表示します。この数値が大きいと技のレベルアップが早くなります。特に関節技を覚えるのに有利です。(最大値250)

⑨stamina（スタミナ）

試合中、長時間にわたって動き回る力を表しています。スタミナが減少すると、試合中に出す技の威力が減少します。（最大値250）

⑩damage（ダメージ）

試合中に受けたダメージに対する抵抗力を表します。ダメージが減少すると、フォールされることやダウンすることが多くなります。（最大値250）

⑪**必殺技１**

レスラーの必殺技１を表示します。〈utility〉の〈必殺技〉で、必殺技の種類と名前を設定することができます。

⑫**必殺技２**

レスラーの必殺技２を表示します。〈utility〉の〈必殺技〉で、必殺技の種類と名前を設定することができます。

⑬Charisma（カリスマ）

どれだけのファンを引きつけられるかといった、レスラーの対外的な影響力、カリスマ性の大きさを表します。グラフが長いほどカリスマが高いことになります。入門時はカリスマ性がまったくないので自動的に「０」に設定されます。試合結果やイベントの結果などで変化します。たとえば、自分よりカリスマの高い選手に勝てば、自分のカリスマ性を高める結果になりますが、低い選手に勝っても変化はありません。カリスマはそのレスラーの団体内でのランクに影響します。

⑭justice（正義度）

レスラーがヒーローなのか悪役なのかを数値で表します。グラフが青だとヒーローを、赤だと悪役であることを示し、長いほどその傾向が強いことになります。レスラーがヒーローであるか悪役であるかによって、たとえ攻撃が成功しても、観客の満足度が大きかったり小さかったりします。ただし、カリスマが非常に高いと、正義度に関係なくファンは満足しやすくなります。また、発生するイベントも変わってきます。試合結果やイベントなどで変化します。入門時は自動的に「０」に設定されます。

⑮fatigue

レスラーの疲労度を表します。練習や試合によって疲労は増し、休暇を取ることで徐々に回復します。疲労していると試合での技の威力が減少します。

5 トレーニング

■ training time

練習に費やすことのできる残り時間を表示します。１回の練習に費やせる練習時間は標準で10練習時間（一般人出身の場合は11練習時間）で、特定の練習を一回行うごとに１練習時間が消費されます。練習時間が０になるまで練習を行うことができます。

■ 練習メニュー

レスラーとして最も重要な体力を増強するためのメニューです。各トレーニングには次のような働きがあります。

①weight training

パワー強化のためにウエートトレーニングを行います。練習すると〈power〉がアップします。

②dash

スピード強化のためにダッシュを行います。練習すると〈speed〉がアップします。

③sparring

テクニック強化のためにスパーリングを行います。練習すると〈technic〉がアップします。

④running

スタミナ強化のためにランニングを行います。練習すると〈stamina〉がアップします。

⑤受け身

耐久力強化のために受け身を練習します。練習すると〈damage〉がアップします。

■■操作

①練習したいトレーニングを左クリックします。
　これで選択したトレーニングが行われます。

■技メニュー

試合中には練習で覚えた技しか使うことはできません。豊富な攻撃を仕掛けるために技の練習をしましょう。

練習すると技の能力が向上し、相手に与えるダメージや攻撃の成功率が大きくなります。

■■操作

① 〈技〉を左クリックすると次の技分類メニューが表示されます。

各メニューの内容は次のとおりです。

打撃技…手や足でダメージを与える技です。
例）エルボー、パンチ、ハイキックなど。

固め技…敵を押さえ込んでダメージを与える技です。
例）卍固め、逆エビ固め、キーロックなど。

締め技…締め付けてダメージを与える技です。
例）スリーパー、フェイスロックなど。

投げ技…敵を投げてダメージを与える技です。
例）ジャーマンスープレックス、バックドロップなど。

衝撃技…リングやロープなど、堅いものにたたきつけることによってダメージを与える技です。
例）パワーボム、喉輪落とし、パイルドライバーなど。

反動技…ロープの反動やスピードを付けることによってダメージを与える技です。
例）ラリアート、キチンシンク、頭突きなど。

空中技…飛び上がって攻撃を仕掛ける技です。
　　例）延髄切り、ミサイルキック、トペ・コンヒーロなど。

落下技…ロープ最上段など高いところから飛び降りて攻撃し、ダメージを与える技です。
　　例）ギロチンドロップ、ムーンサルトプレス、ニードロップなど。

反則技…火を吹く、チョークスリーパーなど、反則行為の技です。

基本技…フォール、ロープにふるなど基本的な技です。これらの技は、すべてのレスラーが最初から覚えており、レベルも存在しません。そのため、トレーニング画面で練習することはできません。

ここで、これらの技分類の中から練習したい技の種類を選択します。

②練習したい技の種類を左クリックします。
次のように、その分類に含まれる技のメニューが表示されます。

③練習したい技を左クリックします。

これで１回分の技の練習が行われます。

ご注意

技は、それぞれの分野につき10個までしか覚えることができません。

■ 休暇メニュー

レスラーは試合、イベント、練習などを行うと内容に応じて疲労度（fatigue）が蓄積していきます。これが大きくなると試合で思う存分働けません。

このようなときは適宜休暇を取って疲労度を回復するように心掛けましょう。

■■操作

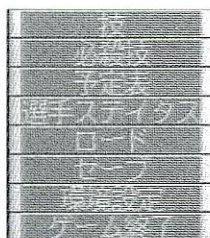
①〈休暇〉を左クリックします。

これで1練習時間分の休暇がとれます。

ご注意

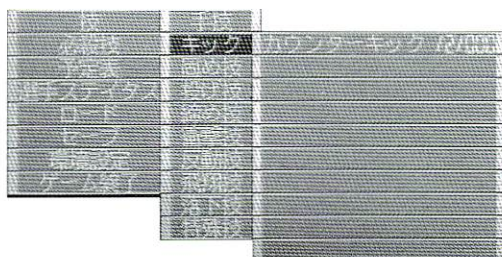
休暇を取るほど疲労の回復度は大きくなりますが、休暇によって回復する度合いは一定ではありません。

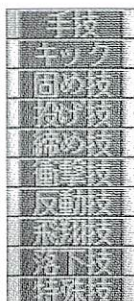
■ utility メニュー

utility メニューを選択すると次のメニューが表示されます。

各メニューの機能は次のとおりです。

▼技

主人公の今覚えている技のレベルを表示します。レベルは経験値／技レベルで表示され、経験値が200を越えると技レベルが1アップします。

5 トレーニング

■■操作

①utility メニューの〈技〉を左クリックします。
次の技メニューが表示されます。

②レベルを知りたい技の種類を左クリックします。
選択した分類に含まれる技のレベル一覧表が表示されます。

③マウスの右クリックで表示を中止します。
次のメッセージが表示されます。

必殺技の番号を選択してください。
必殺技１　　必殺技2

▼必殺技

必殺技を指定し、その名前を設定します。

■■操作

①utility メニューの〈必殺技〉を左クリックします。

②指定したい〈必殺技番号〉を左クリックします。
技分類メニューが表示されます。
〈キャンセル〉を左クリックすると、必殺技の指定が中止されます。

③必殺技にしたい技の分類を左クリックします。
技メニューが表示されます。

④必殺技に指定したい技を左クリックします。
次の単漢字パネルが表示されます。

このパネルを使って必殺技の名前を入力します。文字入力の手順はキャラクターメイキングのときと同じです。(詳しくはP．26参照)
これで、パネルに表示されている番号の必殺技が指定されます。

▼予定表
主人公の今後８週間の予定表を表示します。
この予定は主人公レスラーの所属する団体の決定したもので主人公に選択権はありません。試合がある週には主人公は自分の試合に参加します。

■■操作
①utility メニューの〈予定表〉を左クリックします。
これで予定表が表示されます。

②右クリックで予定表の表示を中止します。

▼選手ステータス
対戦する可能性のあるレスラーたちの状況をレスラー情報領域に表示します。

■■操作

①utility メニューの〈選手ステータス〉を左クリックします。
　レスラーのメニューが表示されます。

②情報を知りたいレスラー名を左クリックします。
　これで選択したレスラーの情報が表示されます。

▼ロード

　ゲームを途中から再開するときに保存データを読み込みます。（P．42「ゲームのセーブ／ロード／環境設定」参照）

▼セーブ

　ゲームを途中で中断するとき、現在進行中のデータを保存します。（P．42「ゲームのセーブ／ロード／環境設定」参照）

▼環境設定

　環境設定を行います。（P．42「ゲームのセーブ／ロード／環境設定」参照）

▼ゲーム終了

　ゲームを終了し、初期メニューに戻ります。フィニッシュホールドのゲームを終了するときに選択します。

■■操作

①utility メニューの〈ゲーム終了〉を左クリックします。
　次のメッセージが表示されます。

終了してもいいですか？
はい　　いいえ

②終了するなら〈OK〉、しないなら〈cancel〉を左クリックします。
〈OK〉を選択するとゲームを終了し、初期メニューに戻ります。

■ end training

レスラーの予定は1週間ごとに組まれています。〈training room〉での所定の練習時間が終了したら次の週の予定に移りましょう。

■■操作

①〈end training〉を左クリックします。
レスラーの状況に応じて次のようなメッセージが表示されます。
今週の練習を終了します。

②マウスを左クリックするとメッセージが消え、次の週に移ります。

5－2 ゲームのセーブ／ロード／環境設定

『フィニッシュホールド』では現在プレイ中のゲームをディスクにセーブしたり、それをロードして中断した時点からプレイを再開することができます。ここでその方法を説明します。また、環境設定の方法を説明します。

■ ゲームのセーブ

現在進行中のゲームデータのセーブは、〈training room〉画面で行います。

■■操作

①〈utility〉の〈セーブ〉を左クリックするとデータセーブ用画面が表示されます。

②データをセーブしたいドライブを左クリックします。

③データをセーブしたい欄を左クリックします。
データセーブの確認メッセージが表示されます。

セーブしますか？
〈OK〉　〈CANCEL〉

④〈OK〉を左クリックします。
これで現在のデータがセーブできます。
〈CANCEL〉を選択すると、セーブが中止されます。
セーブを実行すると、セーブウインドウにセーブしたデータの主人公レスラーの名前と日付が表示されます。
すでに、データがセーブされている欄を選択すると、データが上書きされます。

■ ゲームのロード

セーブしたゲームデータのロードは、〈training room〉画面で行います。

■■操作

①〈utility〉の〈セーブ〉を左クリックするとデータロード用画面が表示されます。

②データをロードしたいドライブをクリックします。

③ロードしたいゲームデータを左クリックします。
データロードの確認メッセージが表示されます。

ロードしますか？
〈OK〉　〈CANCEL〉

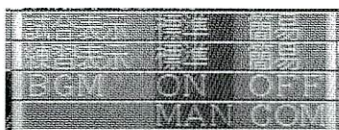
④〈OK〉を選択します。
これで選択したゲームデータがロードされ、ゲームの続きを楽しむことができます。

■ 環境設定

フィニッシュホールドではゲームの進行をスムーズにしたり、BGMを楽しむための環境設定を行うことができます。
環境設定は〈training room〉画面で行います。

■■操作

①〈training room〉の〈utility〉メニューの〈環境設定〉を左クリックします。

環境設定画面が表示されます。

ここでゲームの環境を設定します。

設定内容の意味は次のとおりです。

試合表示…ゲーム中で試合が行われるとき、攻撃画面を表示するかどうかを選択します。〈標準〉を選択すると、3Dで攻撃画面を表示します。〈簡易〉を選択すると結果のみが表示されます。

練習表示…〈training room〉での練習イメージを表示するかどうかを選択します。〈標準〉を選択すると画面に3Dで練習イメージが表示されます。〈簡易〉を選択すると練習の結果だけが表示されます。

BGM……BGMを流すかどうかを選択します。〈ON〉を選択すると、BGMを楽しむことができます。〈OFF〉を選択するとBGMは流れません。

技選択……試合中のコマンド入力を手動で行うかコンピューターにまかせるか選択します。〈MAN〉を選択した場合は、試合中にレスラーの技を選択して入力する必要があります。〈COM〉を選択すると技の選択はコンピュータが自動的に行います。ただし、試合に勝とうと思うなら、コマンドは自分で入力した方がいいでしょう。

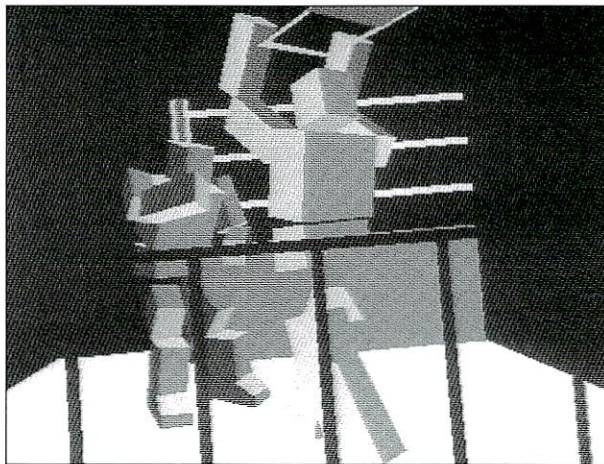
②スイッチを切り替えたい項目を左クリックします。

〈標準／簡易〉〈ON／OFF〉が切り替わります。

③右クリックします。

これで環境設定が実行され、ウィンドウが閉じます。

6

試合

6 試合

プロの試合はただ勝てばいいというものではなく、観客を満足させなければならない難しいものです。ここで、いろいろな試合のタイプと試合の方法を身につけましょう。

試合はラウンドごとに攻撃側と防御側に分かれています。イニシアチブを持つ側が攻撃する技を選び、防御側はその技に対応した防御技や反撃技を選びます。しかし、選手の位置や体勢によって選べる技には制限があります。また、ダメージの数値が減少していると攻撃時も防御時も選択できる技のレベルが低下します。

選ぶ技のレベルが高いほど成功率は低くなりますが、ダメージは高くなります。また、同じレベルの技でも最高レベルが高いレスラーほど成功率は高くなります。(最高レベル10の人の10レベルの技と最高レベル20の人の10の技では、後者の方が成功率は高くなります）もしも、攻撃側の技が失敗した場合は防御側の技が成功したことになります。

さらに１回の攻撃ごとに観客の満足度は変化します。団体によって同じ技でも満足度は異なります。また、必殺技を使うと通常よりも大きな観客満足度を得ることができます。しかし、同じ技を繰り返すと、どんなに派手な技でも観客満足度は下がります。また、正義度の高いレスラーが試合に勝つと観客満足度は高くなりますが、悪役レスラーが勝っても観客満足度は下がってしまいます。

6－1 試合のタイプ

所定の練習が終了したらいよいよ試合ですが、試合にもいろいろなタイプのものがあります。実際に試合に臨む前にどんなタイプの試合があるかを確認しておきましょう。

●通常戦

通常戦は１対１の試合を１週間に数試合行うものです。通常戦が行われる際には全試合開始前にその日の対戦カードが表示されます。プレーヤーは自分の試合には出場し、他人の試合の場合は観戦することができます。

●トーナメント戦

8人のレスラーが参加し、3週間にわたって行われる勝ち抜き戦です。1週目に1回戦、2週目に2回戦、3週目に決勝戦が行われます。したがって、1週目は4試合、2週目は2試合、3週目は1試合のみが行われることになります。トーナメント戦が行われている間はたとえ主人公が途中で敗退した場合も練習を行うことはできません。

●リーグ戦

6人のレスラーが参加し、5週間にわたって行われる総当たり戦です。勝負は勝ち点方式で行われ、勝ちが2点、負けが0点、引き分けが1点となります。リーグ終了時に同点のレスラーが2人いた場合には、直接対決で勝っていた方が優勝となります。

●有刺鉄線デスマッチ

基本的には通常戦と同じですが、試合は有刺鉄線デスマッチとなります。有刺鉄線デスマッチでは、ロープの代わりに有刺鉄線が張られます。そのため、「ロープに振る」だけでダメージを与えることができます。

●有刺鉄線電流爆破デスマッチ

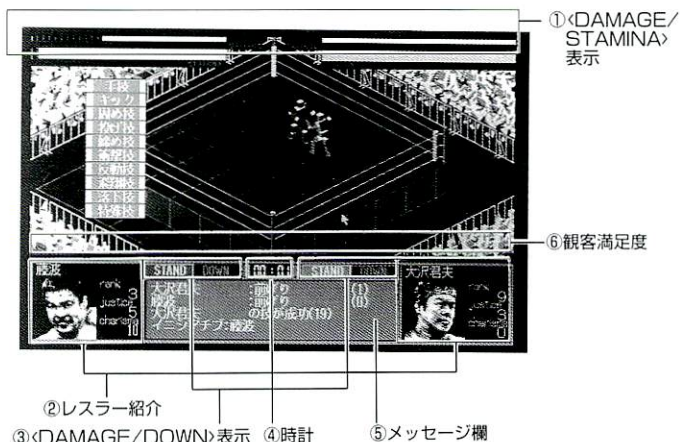
有刺鉄線デスマッチをさらに過激にしたもので、有刺鉄線に触れると、仕掛けられた爆弾が爆発する究極のデスマッチです。当然、ロープに振られたときのダメージは有刺鉄線デスマッチ以上です。

※他人の試合が行われる場合は、観戦するか、結果だけ表示するかを選択できます。

6－2 試合

レスラーにとっては試合こそ晴れの舞台です。練習の成果を大いに発揮し勝利をもぎ取りましょう。

■試合画面

試合が開催されると次の試合画面が表示されます。

この画面で試合の観戦及びプレイヤーの参加した試合が行われます。画面の各表示の意味は次のとおりです。

①〈DAMAGE／STAMINA〉表示

赤コーナー及び青コーナーレスラーの試合中のダメージ抵抗力及びスタミナを表しています。ダメージの値がマイナスになると選手はダウンします。ダメージ抵抗力の回復はスタミナの値に影響されます。

②レスラー紹介

赤コーナー及び青コーナーのレスラーの名前／ランク／ジャスティス（正義度）／カリスマ（カリスマ度）を表示します。

③〈STAND／DOWN〉表示

赤コーナー及び青コーナーレスラーの〈スタンド／ダウン〉の状態を示しています。〈stand〉は立っている状態を示し、〈down〉は寝た状態もしくはダウンしている状態を示しています。

④時計

試合の経過時間を〈時間：分〉で表示します。

⑤メッセージ欄

レスラーが技をかけ合ったとき、双方がどんな技を使ったか、またどちらの技が成功したかを説明します。

⑥観客満足度

観客がどれくらい試合に満足しているかをグラフで表します。グラフが右にいくほど満足していることになります。

■ 試合の流れ

試合は双方の選手が互いに技を繰り出すことで行われます。選択可能な技はイニシアチブを持っているかどうかで異なります。その時点でイニシアチブを持つ選手が攻撃技を、イニシアチブを持たない選手は防御技か、相手の攻撃に対して可能な技だけを選択できます。お互いが技を選択すると、画面に結果が表示されます。

技の選択から結果の表示までを１ラウンドと考え、このラウンドを繰り返すことで試合を進めていきます。

１ラウンド経過するごとに時間が１分経過します。

■■操作

①〈技分類メニュー〉の技の種類を左クリックします。

その時点で選択可能な技メニューが表示されます。

②〈技メニュー〉の技を左クリックします。

これで画面にラウンドの結果が表示されます。

③技の強さを聞いてきます。

「弱く」…相手に与えるダメージは小さいですが、成功する確率は高くなります。

「強く」…相手に与えるダメージは大きいですが、かわされたり、反撃を受けやすくなります。

④ラウンドを繰り返し、勝敗がつくと画面に試合の結果が表示されます。

山城具視　　の勝ちです

OK

⑤〈OK〉を左クリックします。

■ 技の選択制限

覚えている技をすべての場面で使えるわけではありません。使えない技は、覚えていても、その局面では選択できません。技の制限には以下のようなものがあります。

・イニシアチブによる制限

イニシアチブをもっているかどうかで、使用できる技に制限があります。例えば、受け身などはイニシアチブをもっていない側しか使えません。

・ポジションによる制限

選手がいる位置での制限です。例えば、コーナーポストを使う技や、場外での反則技などは、その場所にいなければ使えません。

・立っているかどうかの制限

お互いが立っているか寝ているかによっても、使える技が変わってきます。例えば、寝ている相手にはキックで攻撃できない、などです。

・ロープに振る

「ロープに振る」と、その後使用できる技が制限されますが、ダメージは通常より多く与えることができます。ただし、有刺鉄線デスマッチ、有刺鉄線電流爆破デスマッチでは、「ロープに振る」だけでダメージを与えることができ、その後の技の選択には影響を与えません。

■特別な技について

試合中に選択できる技には、1ラウンドの間に終了してしまう技だけでなく、次のラウンドまで継続できる継続技や、ロープブレイクやフォールという技もあります。

これらの特別な技には次のような特徴があります。

・継続技

固め技、締め技に分類されている技は1ラウンドだけでなく、その効果を次のラウンドに継続させることができます。もしも、継続技に成功し、次のラウンドでも同じ技を継続すると、攻撃の成功率がアップします。

・「かわす」と「受け身」

相手の攻撃に対して「かわす」を選び、成功させた場合、相手に与えられるダメージはほとんどありませんが、イニシアチブを自分のものにすることができます。

また、「受け身」を選んだ場合は、自動的に相手側の攻撃が成功しますが、自分のダメージを最小限に押さえることができます。反撃の機会をうかがって耐えるときなどに有効です。

・ロープに逃げる

プレイヤーの位置をロープに向かって1エリア移動させる技です。もしも、現在の位置がロープ際なら、この技に成功することでロープブレイクに持ち込むことができます。継続技に対して有効な防御技になります。ただし、成功しても失敗しても、ダメージは受けてしまいます。

• フォール

全団体でギブアップ勝ちがありますが、それを除くと、団体のルールによってフォールしなければ勝てない場合もあります。このような場合は確実にフォールに持ち込みましょう。フォールに成功すると自動的に勝利となります。

• 場外での技

対戦者同士が場外へ出てしまっても技を繰り出すことができます。ただし、この場合、1つの技の攻防がレフリーの4カウント分に相当します。20カウントでリングアウト試合終了となりますから注意しましょう。また、場外ではフォール、ロープブレイクはありません。

• 観客アピール

観客にアピールポーズをとります。一部の団体を除き、観客満足度は上がりますが、その間に相手が回復することになりますので、使いすぎないように注意しましょう。

• 相手を起こす

寝ている状態の相手を起きている状態にすることができます。

■ 勝敗について

試合中にレスラーが勝利を目指すのは当然ですが、勝敗の決まり方は団体によって異なります。中には3カウントのフォールを採用していないところもあります。

フィニッシュホールドに登場する各プロレス団体のルールは次のとおりです。

	カウント3	KO	リングアウト	ギブアップ
ワールド	有り	無し	有り	有り
極東	有り	無し	有り	有り
PKG	無し	有り	無し	有り
TFW	有り	無し	無し	有り
ユナイテッド	有り	無し	無し	有り
アメリカ	有り	無し	有り	有り
ヨーロッパ	有り	無し	有り	有り
メキシコ	有り	無し	無し	有り

このゲームでは次の判定法があります。

・フォール

レフリーのカウント3で勝利となります。このルールで戦う場合、攻撃側がフォールを選択しない限り、勝利はありません。

・KO勝ち

相手がダウンし、10カウントで立ち上がれなかったとき勝利となります。もし、10カウントにならない場合でも、5回ダウンすると自動的にTKO負けとなります。また、このルールの場合はロープエスケープ2回で1ダウン扱いとなります。

・リングアウト

場外へ出て、20カウントまでにリング内に戻れなかった場合、戻れなかった選手は負けになります。

・ギブアップ

関節技がはずれなかった場合には、ギブアップの可能性があります。

・時間切れ引き分け

このゲームでは試合ごとに対戦時間が決まっています。

もしもこの時間内に勝負がつかなかった場合、その時点で引き分けになります。

6 試合

■ 試合後のパラメータ変化

試合を経験することで、レスラーのジャスティス（正義度）、カリスマ（カリスマ度）、ランクが変化します。

これらはみなレスラーにとって重要な要素ですから、どうすれば高くなるか確認しておきましょう。

正義度は試合中に用いた技によって変化します。反則技をあまり用いるとレスラーの正義度が下がります。

カリスマ度は観客満足度と勝敗によって変化します。試合によって高い観客満足度を得、そのうえ試合に勝てば、カリスマ度は高くなります。

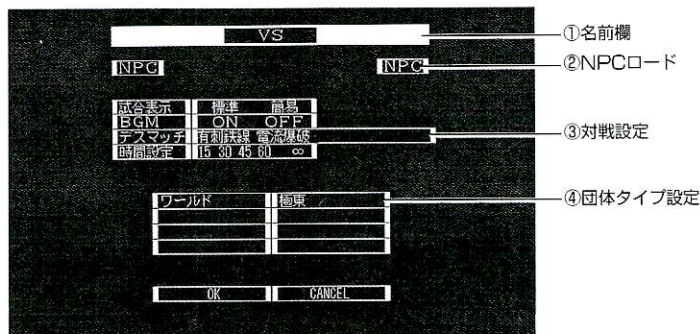
試合結果でカリスマ度が高くなれば、選手のランクも高くなっていきます。

6－3 ユーザー対戦

『フィニッシュホールドの』遊び方にはストーリーのある〈シナリオゲーム〉の他に、ストーリーとは関係なしにレスリングの試合を楽しむことのできる〈ユーザー対戦〉があります。

プレイヤーの作成したレスラー同士の戦いはもちろん、コンピューター対プレイヤー、2人のプレイヤーでレスリングの試合を行うことができます。

■ ユーザー対戦画面

対戦形式を選択すると次のユーザー対戦画面が表示されます。

この画面でユーザー対戦の設定を行います。設定は１レスラーごとに行います。

■■操作

①対戦するには、２人分の選手データをロードする必要があります。選手データをロードするため、名前欄の左右いずれかを左クリックします。

※シナリオゲームに登場するレスラーをロードしたい場合は、〈ＮＰＣ〉をクリックしてください。シナリオゲームに登場するレスラーの名前が表示され、自由に選択することができます。この場合、②と③の操作は必要ありません。

② 〈ドライブ選択〉が表示されますので、データディスクのあるドライブを左クリックします。

選択すると該当するドライブにある選手名が表示されます。

③選択したいレスラー名を左クリックします。

これで選択した選手データが、名前欄に登録され〈名前欄〉に表示されます。

これを〈名前欄〉の左右でそれぞれおこない、２人分の選手データをロードします。

④〈COM〉または〈MAN〉を左クリックします。
　〈MAN〉を選択すると、試合を行う際に中に現在登録中の選手についてプレイヤーが技のコマンドを指定することができます。
　〈COM〉を選択すると、現在登録中の選手についてはコンピューター側が試合を行います。　ここで、〈COM〉を選択すると、⑤〈団体タイプ選択〉で指定した団体タイプに基づいて、自動的に対戦がおこなわれます。

⑤〈COM〉を選択している場合は、希望の団体タイプを左クリックします。
　試合における団体タイプが決定されます。

⑥〈試合表示〉の〈標準〉または〈簡易〉を左クリックします。
　〈標準〉を選択すると、プレイヤーが操作を必要としない試合について画面で観戦することができます。
　〈簡易〉を選択すると、プレイヤーが操作を必要としない試合については、試合結果のみが表示されます。

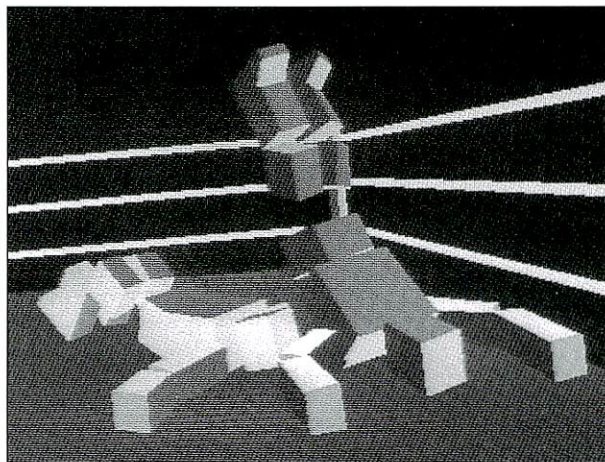
⑦〈BGM〉の〈ON〉または〈OFF〉を左クリックします。
　〈ON〉を選択すると試合中にBGMが流れます。
　〈OFF〉を選択するとBGMは流れません。

⑧デスマッチをおこないたい場合は、〈デスマッチ〉の選択項目を左クリックします。選択した種類のデスマッチがおこなわれます。

⑨〈時間設定〉の選択項目を左クリックします。選択した試合時間で試合がおこなわれます。

⑩〈OK〉を左クリックします。
　これで試合が開始されます。以降の操作はシナリオゲームの試合と同様です。
　〈CANCEL〉を左クリックすると、ユーザー対戦を中止し初期メニューに戻ります。

7

『フィニッシュホールド』Q&A

7 『フィニッシュホールド』Q＆A

Q01：ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力して起動させようとしても「コマンドまたはファイル名が違います」と表示されてゲームが起動しない。

Ans：ゲームをインストールしたディレクトリに移動していないと思われます。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動したい場合は、ゲームをインストールしたハードディスクのドライブに移動した後、インストールしたディレクトリに移動してください。

例：（ドライブ移動）　　「A：」リターン
　：（ディレクトリ移動）「CD ¥S-SOFT¥FH」リターン

※ドライブがA、ディレクトリが¥S-SOFT¥FHの場合。

Q02：ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力して起動させようとしても「空きメモリが不足しています」と表示されてゲームが起動しない。

Ans：MS-DOSの空きメモリ（フリーメモリ）が不足しています。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動したい場合の対処方法としては、FEPなどの常駐物を外す、「CONFIG. SYS」の「FILES」や「BUFFERS」の値を減らす、などの方法で空きメモリを大きくしてください。
空きメモリの大きさはMS-DOSの外部コマンド「CHKDSK」で確認できます。

※「FEPなどの常駐物を外す」とは、「CONFIG. SYS」内の「DEVICE」の行を削除する事です。
※「FILES」や「BUFFERS」の値を減らす時でも、「FILES」は10以上、「BUFFERS」は2以上を指定してください。
※「CHKDSK」コマンドの使用方法については、MS-DOSの説明書をご覧になるか、MS-DOSの販売元にお問い合せください。

Q03：ゲームディスクから起動しようとしたが、「No system files」と表示され起動しない。

Ans：本製品はハードディスク専用ゲームです。ゲームディスクからの起動はできませ

んので、ハードディスクにインストールして遊んでください。インストールの方法については、マニュアルP．9をご覧ください。

Q04：音楽が鳴らない。

Ans：サウンド機能を内蔵していない機種をご使用の場合、サウンドボードが必要です。NEC製サウンドボード「PC-9801-26K」、「PC-9801-73」「PC-9801-86」のいずれかを拡張スロットに装着してください。

※NEC以外から「互換サウンドボード」が販売されていますが、互換サウンドボードを使用されている場合は異常動作が発生してもサポートいたしかねます。ご了承ください。

Q05：サウンド機能内蔵の機種を使っているのに、音楽が鳴らない。

Ans：サウンド機能を内蔵している機種をご使用の場合、サウンド機能が「使用しない」に設定されていることがあります。「使用しない」に設定されている時は「使用する」に設定し直してください。

※サウンド機能の設定変更方法については使用機種の説明書をご覧になるか、使用機種の販売元にお問い合せください。

Q06：SMARTDRVなどの遅延書込みをおこなうディスクキャッシュドライバを使用しているが問題はないか？

Ans：問題がないわけではありません。例えば、「ゲーム中にデータのセーブをおこなったのでリセットボタンを押した」という場合、「見た目はセーブされていても実際には書込まれていなかった」という現象が発生する可能性があります。遅延書込みをおこなうディスクキャッシュドライバを使用している場合は、リセットを押す前に「ゲームを終了して、ディスクキャッシュドライバが、実際に書込みを行うように指示する」必要があります。
※弊社の製品以外に関するサポートは行っておりませんのでご了承ください。
　ディスクキャッシュドライバの組込み方法や制御方法は、ディスクキャッシュドライバの説明書をご覧になるか、ディスクキャッシュドライバの販売元にお問い合せください。

Q07：EMSドライバやディスクキャッシュドライバの組み込み方法を教えてほしい。

Ans：弊社の製品以外に関するサポートについては『一切おこなっておりません』。EMSドライバやディスクキャッシュドライバの内容、組み込み方法などについては、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの説明書をご覧になるか、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの販売元にお問い合せください。

Q08：ゲーム途中で、画面が乱れたり動作が停止したりするのだが、どうすればいいのだろうか？

Ans：まず、一度よく原因を探してみてください。例えば、CPU を乗せ換えていないか。CPU を乗せ換えている場合に CPU キャッシュを使用していないか。NEC 以外の「互換サウンドボード」を使用していないか。他のソフトの動作に異常を発生させるようなドライバを「CONFIG. SYS」で組込んでいないか、などです。
これらに問題がなければ、起動ディスクを作成して試してみて下さい。（起動ディスクの作成方法は、マニュアルＰ．14をご覧ください）
それでも原因が分らない場合は、「Q10：ユーザーサポートに連絡する場合はどうすればいいのか？」をご覧ください。

Q09：ゲーム中に、操作してもうまく動かない。

Ans：もう一度マニュアルをお読みになって、操作が正しいか確認してください。
それでも動かない場合は、「Q08：ゲーム途中で、画面が乱れたり停止したりするのだが、どうすればいいのだろうか？」をご覧ください。

Q10：ユーザーサポートに連絡する場合はどうすればいいのか？

Ans：ゲームが起動しない、途中で停止してしまうなどといった現象について、弊社ユーザーサポート係に連絡をされる場合は、お手数ですが、発生した現象について詳しく説明をお願いいたします。（「とにかく動かない」や「なぜか止る」というご説明だけでは対応いたしかねます）
また、ご使用の機種名、MS-DOS のバージョン、ハードディスク（内蔵／外付け・メーカー・名称・分割内容）、CONFIG. SYS の内容（特殊なドライバの組み込みをおこなっている場合はその説明もお願いします）、ディップスイッチの状態（ソフトセットアップメニューの内容を含む）、メモリスイッチの状態（MS-DOS の外部コマンド「SWITCH」にて確認できます）、その他拡張している機器（装置名・型番・内蔵／外付け・メーカー）についても詳しく説明をお願いいたします。

※ユーザーサポートを受ける場合は、製品中の「ユーザー登録シリアル番号お客様控証」に記載されているシリアル番号が必要です。必ずこのシリアル番号をご確認になった後に、ご連絡ください。シリアル番号がわからない場合はサポートいたしかねますにでご了承ください。
※速やかな調査・対応をおこなうためですので、お手数ですが、よろしくお願いいたします。
ユーザーサポート専用電話　Tel092-752-5278
月～金９：30～12：00・13：00～17：00　（祝祭日を除く）

■デザイナーズノート

スーパーファミコンなどゲーム専用機では非常に多いプロレスゲームも、パソコンではほとんど見当たりません。女子プロレスまで枠を広げても、(株) グレイトさんの「レッスルエンジェルス」シリーズ（これは傑作です。美少女ゲームだと思っている人は食わずぎらいをせずに遊んでみるべし！）くらいです。

なによりもパソコンで遊べるプロレスゲームが欲しかった、というのがデザインの一番の動機ですが、作者が不器用だということも見逃せない要因です。

私はプロレスゲームは大好きですが、はっきりいって、アクション系のゲームではほとんど勝てません。ですから、このゲームでは、最初からアクション性、リアルタイム性を排除した（自分でも勝てる）システムでやろうと考えていました。

さらに、もう一つの方向として、自分の好きなプロレススタイルを貫けるゲームにしたいという考えがありました。

現在、日本のプロレス団体は、数えきれないほどの数があり、そのスタイルは非常に異なっています。そして、プロレスゲームを考える場合に、どの団体のスタイルに近いものにするかは大きな要素です。しかし、私としてはある団体のファンは楽しめるけれど、別の団体のファンは楽しめないようなプロレスゲームは作りたくありませんでした。では、どうするか。プレイヤーのレスラーの育て方によって、進路を分岐させ、思いどおりのプロレスができるようにすればいい。こうして、今のシステムの基礎が固まりました。その中心にあるのが観客満足度とカリスマです。

初めてこのゲームを遊んだ方は、やや面食らうかもしれません。いくら試合に勝っても、観客満足度が高くないと、カリスマやランクは伸びません。特にランクが伸びないと、タイトル戦などのいいイベントはほとんど起きません。逆に先輩レスラーに怒られたりします。

逆に、試合に負けていても観客満足度が高ければ、カリスマやランクは、ある程度までなら伸びていきます。つまり、プレイヤーはプロとしてお客さんを満足させる試合を求められるわけです。

現実においても、「いい試合をする」ということは、時として勝敗よりもはるかに大きくレスラーの人気を左右します。これはUWF系のような団体でも例外ではありません。ただ、観客がどこに満足するかの違いがあるだけです。そこでこのゲームでは同じ技でも、団体によって観客の満足度がまったく違うシステムにしました。

どうやってお客さんを満足させることができるかを考えながら試合をやるという要素は、人によって賛否両論あると思いますし、今回のシステムが完璧であるとは言えません。しかし、少なくとも、今までのプロレスゲームにはない、まったく新しい要素を盛り込めたのではないかと思っています。

今回、プロレスのゲームをデザインしてみて、あらためてプロレスの奥深さを教えられました。プロレスを構成する要素は無限ともいえるほどあり、デザインの最中にも、次々と入れたい仕様が出てきます。しかし、そのすべてをゲームに盛り込むことは不可能だと

自分に言い聞かせ、ぐっと我慢して、できる限りシンプルにしました。
ですから、このゲームはプロレスの様々な要素を、「試合の組み立て」と「自由なプロレススタイル」という切り口に絞って切り取ったゲームだと言えます。逆に言えば、まだまだプロレスゲームの切り口はあるということでしょう。
私自身も、もし、もう一度プロレスを題材にしたゲームを手掛けるチャンスがあれば、今回切り捨てた要素を、ぜひ入れてみたいなと思っています。皆さんの要望なども、どしどしお聞かせください。

1995年2月　石川　淳一

■ご注意

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の商標です。

商品に関する技術的なお問い合せは……
ユーザーサポート専用電話　Tel092-752-5278
月～金　9：30～12：00・13：00～17：00　（祝祭日を除く）

1995年　3月初版発行